

LUDONIMIA, LOGONIMIA ED ESPRESSIVITÀ NEL LINGUAGGIO: SU ALCUNI USI DI GR. ΠΑΙΖΩ

Mais il n'y a pas que la situation pour affectiver la langue fonctionnant dans la parole¹

1. PAROLA E GIOCO: SUL RUOLO DI UN BINOMIO NELL'ESPRESSIVITÀ DEL LINGUAGGIO

La parola e il gioco: il binomio che unisce attività ludica e atto linguistico è al centro di ogni riflessione sulla ludicità nel linguaggio, nella prospettiva sia dell'indagine lessicologica e lessicografica sulle parole che ne designano gli aspetti (ludonimi), sia dell'analisi rivolta ai giochi di parole, in cui l'atto linguistico diviene performativamente atto ludico.²

Entrambe le prospettive conducono a un'attenzione all'espressività nel linguaggio, vale a dire a quei fatti di lingua che sono «intesi a comunicare un sovrappiù di informazione emotiva, una connotazione in più rispetto a un ideale livello neutro del messaggio».³

In primo luogo, lo studio della terminologia ludonimica, in particolare dei lessemi iperonimi che hanno come referente l'attività ludica in quanto tale, consente di attribuire ai ludonimi di carattere generale contenuti polisemici sul piano sincronico e significati etimologici sul piano diacronico che rinviano a processi di natura espressiva, in particolare alla metafora. Lo rivelano rispettivamente i dati interlinguistici da cui si ricava una tipologia ricorrente di compresenza in un unico lessema di differenti contenuti referenziali legati da possibili nessi metaforici o metonimici rivelatori di processi cognitivi universali, come “giocare”, “danzare”, “suonare”, “recitare”, “scherzare” ecc.,⁴ e le ipotesi etimologiche che indicano un'originaria motivazione semantica, come nel caso di diversi ludonimi generali di ambito indoeuropeo.⁵ La polisemia sincronica si manifesta attraverso la varietà dei significati contestuali (*Redebedeutungen*) che corrisponde alla categorizzazione dell'attività ludica, analogamente il rapporto tra differenti contenuti semantici storicamente documentati in diverse lingue e un unico valore originario ricostruibile etimologicamente (*Grundbedeutung*) si definisce diacronicamente attraverso condizionamenti contestuali e culturali: tanto in sincronia quanto in diacronia s'intravede che la natura espressiva di un ludonimo discende, co-

¹ BALLY 1926, p. 145.

² Sono le due dimensioni del «parlare del gioco» e del «giocare parlando» illustrate in SCALA 2013.

³ CARDONA 1988, p. 126.

⁴ Si veda lo schema di SCALA 2013, p. 165.

⁵ Si vedano i dati forniti in NUTI 2013.

me sempre avviene nella lingua, dalla *Redebedeutung*. Così è, ad esempio, quando si scorge nel contesto la motivazione della polisemia “giocare”, “danzare”, “scherzare” di gr. παίζω o quando, a proposito di lat. *iocus*, l’indagine etimologica constata che «prima di assumere il senso odierno questa parola indicava solo uno ‘scherzo verbale’, ma etimologicamente rimanda a un rito (di ambito orale, una preghiera etc.)»: ⁶ il ruolo dell’espressività, funzione per sua natura di ordine pragmatico, nella strutturazione del campo semantico della ludicità è percepibile sia nella categorizzazione linguistica sincronica, sia nel dato etimologico, risultante dall’analisi storico-comparativa in indoeuropeistica, relativo alla mancanza di un’unica radice ricostruibile per l’iperonimo ludonimico “giocare/gioco”. ⁷

In secondo luogo, quando l’attenzione è rivolta ai giochi di parole, essa incontra inevitabilmente fatti di lingua che appartengono alla dimensione dell’espressività nel linguaggio. Il giocare parlando utilizza mezzi espressivi individuati dalla stilistica della *langue*; lo sottolineava Charles Bally affermando che i giochi di parole sono un caso interessante di quel cumulo di associazioni di significanti e di significati nella medesima espressione che è da annoverare tra i procedimenti propri del meccanismo dell’espressività linguistica:

Les jeux de mots sont un cas curieux du cumul en question: le malin critique qui a dit que la peinture de Gleyre est une peinture... *gleyreuse*, use d’abord d’une métaphore, car il associe l’idée de manque de vigueur à celle d’une matière visqueuse; puis il consacre cette association par celle des signifiants, puisqu’il choisit parmi ces matières celle – la glaire – dont le nom concorde avec le nom du peintre. ⁸

2. LO SCHERZO VERBALE TRA LUDONIMIA E LOGONIMIA

Il binomio parola e gioco trova una terza dimensione in cui collocarsi quando “parola” e “gioco” s’identificano come referenti di un ludonimo che è anche logonimo, ⁹ quando atto ludico e atto linguistico s’identificano sul piano del contenuto lessicale a livello terminologico perché il lessema che designa il “gioco” designa anche metalinguisticamente la “parola”, vale a dire quando lo scherzo verbale non è gioco di parole, ma è il contenuto referenziale di una parola. I casi di polisemia “giocare” e “scherzare verbalmente” o i casi di significato etimologico attinente alla sfera logonimica, come quello citato di lat. *iocus*, introducono questa terza prospettiva nell’indagine sulla categorizzazione linguistica della ludicità.

Lo “scherzare verbalmente” è una modalità di atto linguistico la cui denominazione rientra a pieno titolo nella tipologia logonimica; se ci si riferisce alla classificazione

⁶ Ivi, p. 70.

⁷ Cfr. ivi, pp. 66-67.

⁸ BALLY 1926, p. 161.

⁹ Cfr. la definizione della voce *logonimo*, neologismo metalinguistico introdotto nel 1997 da Domenico Silvestri (cfr. SILVESTRI 2000) e presto registrato tra le nuove parole italiane dell’uso (GRADIT 2003, s. v.): «parola o termine che si riferisce ad atti o elementi linguistici».

dei logonimi proposta da Silvestri¹⁰ e alla classificazione dei verbi logonimici proposta da De Mauro,¹¹ si può collocare tale denominazione rispettivamente nella classe dei «logonimi processuali (interattivi)», categoria logonimica che «riassume in sé tutta la dimensione pragmlinguistica»,¹² e nella classe dei «verbi distintivi di modalità semantico-testuali del dire» talora con un possibile inserimento anche nella classe dei «verbi distintivi di modalità e conseguenze perlocutive e giuridiche del dire».¹³

Anche la terza prospettiva da cui si osserva il binomio parola e gioco offre spazio all'osservazione dell'espressività nel linguaggio. Da un lato, i termini che designano lo scherzo verbale, insieme ludonimici e logonimici, comportano il riferimento a due attività primordiali unite da una comune tendenza, interlinguisticamente documentata, all'espressione linguistica metaforica spesso non più trasparente in sincronia ma rivelata dall'indagine etimologica;¹⁴ dall'altro, la citata dimensione pragmlinguistica rende evidente la possibilità di riconoscere l'espressività negli usi contestuali.

Quest'ultimo caso è bene illustrato da usi in cui l'identificazione tra ludonimia e logonimia riguarda non un solo termine ma un testo cui si possa attribuire il riferimento alla ludicità verbale in virtù di un senso figurato a partire da significati letterali di per sé non logonimici ma soltanto ludonimici; in greco antico un esempio significativo potrebbe essere offerto da un frammento di Ipponatte (fr. 129a Masson = 128 Degani):

..... τί με σκίραφοις ἀπιτάλλεις;¹⁵

Il mezzo espressivo offerto dalla metafora è puntualmente segnalato e descritto nella sua motivazione da Gabriella Carbone, la quale, attenta ai luoghi letterari in cui l'uso di un ludonimo particolare produce effetti comici o tragici, osserva che «il sostantivo, con cui nel linguaggio ludico si intende il bussolotto, viene metaforicamente spostato fino a ricoprire il significato di inganno» e «l'immagine della vertigine creata dal gioco è contenuta [...] nel verbo, che vale “lusingare”, “attirare con astuzia”»;¹⁶ l'interpretazione metaforica rende possibile un'interpretazione in senso logonimico della frase ipponattea, per la quale altrove si è considerata una traduzione “perché mi trastulli, distrai (con giochi da baro)”,¹⁷ qualora la lusinga sia da intendersi come lusinga

¹⁰ SILVESTRI 2000, pp. 31-36.

¹¹ DE MAURO 2000, pp. 10-14.

¹² Secondo la definizione di SILVESTRI 2000, p. 34.

¹³ Secondo le definizioni di DE MAURO 2000, p. 12.

¹⁴ Si vedano i valori metaforici originari ricavabili dalla panoramica di NUTI 2013, dalla quale risulta, oltre al legame con la sfera semantica dell'infanzia, la rilevanza del tratto semantico del “movimento” o del tratto di mimesi, e i valori primari attribuibili alle serie logonimiche prototipiche proprie delle classi logonimiche di SILVESTRI 2000, come “mettere insieme, raccogliere” o “illuminare con le parole” o “(far) svolgere un percorso alla parola”.

¹⁵ «On y relève l'emploi du verbe homérique ἀπιτάλλω “cajoler”, ainsi que le mot rare σκίραφος “tromperie”» (MASSON 1962, p. 170). DEGANI (1983, p. 131) sottolinea esplicitamente l'uso metaforico di σκίραφος (*hic metaphorice dictum*).

¹⁶ CARBONE 2005, p. 268.

¹⁷ BOLOGNA 1980, p. 57 nt. 62.

verbale e, pertanto, questo testo sia da considerare come una delle testimonianze di quella che è stata definita «larga varietà di lessemi logonimici ed estensioni semantiche ai margini di una categoria in continua espansione».¹⁸ Naturalmente, tuttavia, la natura frammentaria del testo non consente un'interpretazione certa, e non mancano letture orientate verso un'interpretazione più letterale.¹⁹

3. IL BINOMIO E GR. ΠΑΙΖΩ

Prendendo in considerazione il sistema lessicale del greco antico, un caso in cui si può osservare l'articolarsi delle modalità di realizzazione del binomio parola e gioco è quello del ludonimo παίζω.

Innanzitutto troviamo la parola per il gioco: essa presenta qui un chiaro e, come sottolinea Nuti,²⁰ apparentemente raro esempio di legame etimologico con l'ambito concettuale dell'infanzia, con una motivazione semantica ancora trasparente nell'etimologia sincronica grazie alla motivazione morfologica attribuibile al derivato denominale dal sostantivo παῖς, motivazione che è alla base della figura etimologica della nota metafora eraclitea:²¹

αἰὼν παῖς ἐστὶ παῖζων πεττεύων· παιδὸς βασιλῆῃ (Heraclit. fr. 52 Diels-Kranz)

e dell'uso in un frammento di Alcmene (fr. 58 Page-Davies = 147 Calame):

Ἀφροδίτα μὲν οὐκ ἔστι, μάργος δ' Ἔρως οἷα <παῖς> παῖσδει,
ἄκρ' ἐπ' ἄνθη καθαίνων, ἃ μὴ μοι θίγῃς, τῷ κυπαρίσκῳ

La già citata polisemia del verbo παίζω, che descriviamo utilizzando le definizioni del LSJ, nasce da usi contestuali caratterizzati talvolta dal riferimento iperonimico all'attività ludica (*"play like a child, sport"*), talaltra dal riferimento a una più specifica categorizzazione di tale attività: *"dance"*, *"play [a game]"*, *"play on a musical instrument; dance and sing"*, *"play amorously"*, *"hunt, pursue game"*. Alcune di queste accezioni sono documentate già nella lingua dell'epica.²²

Il contenuto referenziale "danzare", è suggerito, ad esempio, dal contesto dell'omerico θ 250 s. (ἀλλ' ἄγε, Φαιήκων βητάρμονες ὅσσοι ἄριστοι, / παῖσατε) o dell'αταλοτατα παιζει che si legge nell'iscrizione dell'oinochoe del Dipylon (CEG 432),²³ il riferimen-

¹⁸ MARCACCIO 2000, p. 371.

¹⁹ Cfr. e. g. FARINA 1963, p. 131.

²⁰ NUTI 2013, p. 60.

²¹ Questa derivazione era analizzata in un vecchio studio (MEERWALDT 1928), che anche la collocava nel centro d'irradiazione di forme analogiche.

²² Cfr. LFGRE, Lfg. 18, 2000, s. v. (William Beck).

²³ Sul nesso sintattico αταλοτατα παιζει si rinvia a quanto si è osservato altrove (BOLOGNA 1980, p. 51 nt. 23); il neutro con funzione avverbiale è ben documentato nella lingua omerica: cfr. PETIT 2006. Sull'intera iscrizione si veda la scheda aggiornata nell'archivio digitale Axon dell'Università Ca' Foscari di Venezia (2016.1 64, autore: Marta Cardin).

to a “suonare uno strumento musicale”, al gioco d’amore e alla caccia è rispettivamente proprio di usi come quelli di Aristoph. *Ra.* 230 (*Πὰν ὁ καλαμόφθογγα παίζειν*), di Xen. *Symp.* 9. 2 (*ἔπειτα παίζονται πρὸς ἀλλήλους*) o di Soph. *El.* 566 ss. (*πατήρ ποθ’ οὐμός... θεᾶς / παίζειν κατ’ ἄλσος ἐξεκίνησεν ποδοῖν / στικτὸν κεράστην ἔλαφον*); rapporti sintagmatici del ludonimo generale (con accusativi, sintagmi preposizionali, avverbi) determinano il passaggio dall’iperonimia all’iponimia, ad esempio in Antiph. 283 (*φαινίνδα παίζειν ἦεις ἐν Φαινεστίου*), che attesta la combinazione con una tipica forma ludonimica in -ινδα.

Vengono registrati anche usi di *παίζω* in contesti di commento glossografico riferito a “words played upon or coined for the joke’s sake”, quando il gioco è con le parole, come in Sch. ad Aristoph. *Av.* 42 (*οἱ κωμικοὶ παίζειν εἰώθασιν τὰ τοιαῦτα*). Qui il binomio parola e gioco si realizza nel giocare parlando e nel contempo assume la dimensione logonimica che nasce dalla natura metalinguistica del contesto.

La dimensione logonimica è particolarmente evidente in alcuni degli usi cui il LSJ riserva l’etichetta “*jest, sport*”, “*play with, make sport of*”, significativamente in passi nei quali lo scherzo inteso come modalità del dire è il contenuto referenziale di forme di *παίζω* legate da rapporti sintagmatici con forme di verbi logonimici «generalmente e genericamente linguistici»²⁴ (“dire”, “parlare”: gr. φᾶμί/φημί, λέγω), talora anche in contesti di contrapposizione all’antonimo σπουδάζω. Si vedano gli esempi seguenti:

Οὗτος δ’ ἔμοιγε παίζειν ἐδόκεε, φάμενος εἰδέναι ἀτρεκέως (Hdt. 2. 28. 6-7),

Εὖ ἂν ἔχοι, ὃ Σώκρατες· ἀλλ’ ὅρα μὴ παίζειν ἔλεγεν (Plat. *Tht.* 145b. 10 - 145c. 1),

Εἰπέ μοι, ἔφη, ὃ Σώκρατες τε καὶ ὑμεῖς οἱ ἄλλοι, ὅσοι φατέ ἐπιθυμεῖν τόνδε τὸν νεανίσκον σοφὸν γενέσθαι, πότερον παίζετε ταῦτα λέγοντες ἢ ὡς ἀληθῶς ἐπιθυμεῖτε καὶ σπουδάζετε; (Plat. *Euthd.* 283b. 4-7),

A questi esempi si possono aggiungere la v. l. *πέπαισται* per *πέπλασται* in Hdt. 4. 77. 8:

Ἀλλ’ οὗτος μὲν ὁ λόγος ἄλλως πέπλασται ὑπ’ αὐτῶν Ἑλλήνων, ὁ δ’ ὢν ἀνὴρ ὥσπερ πρότερον εἰρήθη διεφθάρη

e un esempio di occorrenza, molto marcata in senso logonimico, di *παιζόμενον* nella formula (“come si dice scherzosamente”) che introduce un’espressione idiomatica:

ἄρκεῖ γὰρ ἡ φύσις τῆς σαρκός, ὕλην ἔχουσα νόσων ἐν ἑαυτῇ καὶ τοῦτο δὴ τὸ παιζόμενον ἔκ τοῦ βοῶς τοὺς ἱμάντας λαμβάνουσα τὰς ἀλγηδόνας ἐκ τοῦ σώματος (Plut. *Mor.* 1090ef).

Attestazioni di uso seriale e endiadico (Aristoph. *Ra.* 375-376: *κάπισκώπτων / καὶ παίζειν καὶ χλευάζων* e Antiph. 218. 4: *παίζειν καὶ γελᾶν*) confermano il contenuto referenziale “scherzare verbalmente” e la conseguente natura insieme ludonimica e logo-

²⁴ DE MAURO 2000, p. 11.

nimica di gr. παῖζω, lessema che, con l'espressività insita nel carattere semanticamente e morfologicamente motivato della propria *Grundbedeutung* e delle proprie *Redebedeutungen*, unisce il riferimento alle due attività primordiali della parola e del gioco.

Una vecchia interpretazione che attribuiva al verbo un uso duplice *qui hinc ad agendi illinc ad loquendi partem pertinet*²⁵ appare in tal senso suggestiva.

Maria Patrizia Bologna
Università degli Studi di Milano
maria.bologna@unimi.it

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

BALLY 1926 : Charles Bally, *Le langage et la vie*, Paris, Payot, 1926.

BOLOGNA 1980 : Maria Patrizia Bologna, *Osservazioni sulla semantica e l'etimologia di gr. ἄταλός e derivati*, «Atti dell'Accademia Nazionale dei Lincei. Rendiconti della Classe di Scienze morali, storiche e filologiche» 35 (1980), pp. 47-68.

CARBONE 2005 : Gabriella Carbone, *Tabliope. Ricerche su gioco e letteratura nel mondo greco-romano*, Napoli, Dipartimento di Filologia Classica "F. Arnaldi" dell'Università degli Studi di Napoli Federico II, 2005.

CARDONA 1988 : Giorgio Raimondo Cardona, *Dizionario di linguistica*, Roma, Armando, 1988.

CEG: *Carmina epigraphica Graeca saeculorum VIII-V a. Chr.n.*, edidit Petrus Allanus Hansen, Berlin-New York, Walter de Gruyter, 1983.

DEGANI 1983 : *Hipponactis testimonia et fragmenta*, edidit Hentzius Degani, Leipzig, Teubner, 1983.

DE MAURO 2000 : Tullio De Mauro, *Presentazione*, in VALLINI 2000, pp. 7-14.

FARINA 1963 : Antonio Farina, *Ipponatte. Introduzione, testo critico, testimonianze, traduzione, commento con appendice e lessico*, Napoli, Libreria Scientifica Editrice, 2005.

GRADIT 2003 : *Nuove parole italiane dell'uso del Grande Dizionario Italiano dell'Uso ideato e diretto da Tullio De Mauro*, Torino, UTET, 2003.

LAMBRUGO - TORRE 2013 : *Il gioco e i giochi nel mondo antico. Tra cultura materiale e immateriale*, a cura di Claudia Lambrugo - Chiara Torre, Bari, Edipuglia, 2013.

LFGRÉ : *Lexikon des frühgriechischen Epos*, begründet von Bruno Snell, Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht, 1979-2010.

LSJ : *The Online Liddell-Scott-Jones Greek-English Lexicon*, Thesaurus Linguae Graecae.

²⁵ MEERWALDT 1928, p. 165.

- MARCACCIO 2000 : Alejandro Marcaccio, *Logonimi e paralogonimi nella descrizione dell'azione linguistica*, in VALLINI 2000, pp. 343-375.
- MASSON 1962 : Olivier Masson, *Les fragments du poète Hipponax. Édition critique et commentée*, Paris, Klincksieck, 1962.
- MEERWALDT 1928 : Johannes David Meerwaldt, *De verborum quae vulgo dicuntur imitativa natura et origine*, «Mnemosyne» 56.2 (1928), pp. 159-168.
- NUTI 2013 : Andrea Nuti, *Sui termini indicanti 'gioco' e 'giocare' nelle lingue indoeuropee. Una panoramica*, in LAMBRUGO - TORRE 2013, pp. 53-70.
- PETIT 2006 : Daniel Petit, *Neutre et adverbe en grec homérique*, «Revue de philologie, de littérature et d'histoire anciennes» 80.2 (2006), pp. 317-337.
- SCALA 2013 : Andrea Scala, *Considerazioni su attività ludica e linguaggio: giochi con le parole e parole per i giochi (ludonimi)*, in LAMBRUGO - TORRE 2013, pp. 161-167.
- SILVESTRI 2000 : Domenico Silvestri, «Logos» e logonimi, in VALLINI 2000, pp. 21-37.
- VALLINI 2000 : *Le parole per le parole. I logonimi nelle lingue e nel metalinguaggio*, Atti del Convegno (Napoli, Istituto Universitario Orientale, 18-20 dicembre 1997), a cura di Cristina Vallini, Roma, Il Calamo, 2000.